

# Flower Shower!

Sven M. Kübler  
¡Riega las plantas  
y haz crecer esos  
puntos!



**Jugadores:** 1 a 4 **Edad:** de 8 años en adelante **Duración:** 20 min aprox.

Las plantas de tu jardín están sedientas. Asegúrate de no regarlas de más ni de menos (si lo haces, perderás puntos). Lanza la cantidad adecuada con tu dado de agua, haz crecer tus plantas y cosecha tantos puntos como puedas.

## Componentes

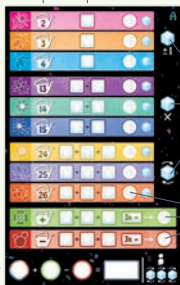
cantidad de agua  
necesaria

espacio para gotas cuadrados

3 secciones con tres filas  
de flores cada una

tabla de  
puntos

1 bloc de juego de doble cara



jardín **A**

dados de bonificación

espacios para puntos  
redondos

modo solitario



4 dados de agua azul  
claro



1 dado de agua azul  
oscuro

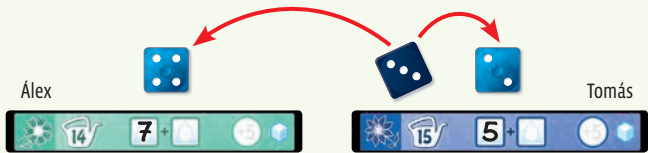
## Preparación del juego

Todo el mundo toma una hoja del bloc de juego, un dado azul claro y un lápiz (no está incluido). Asegúrate de que todas las hojas estén del lado del mismo jardín, ya sea **A** o **B** (que se encuentra en la parte superior derecha de la hoja). Recomendamos que al empezar juegues con el jardín **A**. A quien se le den mejor las plantas empieza y también recibe el dado azul oscuro.

## Cómo jugar

En cada turno, todo el mundo escribe **exactamente un número** en un espacio de gota vacío ☐. Quien tenga el dado azul oscuro, es el jugador activo. Todo el mundo debe lanzar sus dados de agua azul claro al mismo tiempo. Si eres el jugador **activo**, también deberás lanzar el dado de agua azul oscuro y decidir si quieres relanzar **uno de tus dos dados**.

Después, todos sumáis el número de **vuestro propio dado de agua azul claro** al número del **dado de agua azul oscuro**. Escribe el **total** de los dos dados en **cualquier espacio de gota vacío** ☐ de tu hoja. Una vez que todos hayáis escrito el total, pasa el dado azul oscuro a la siguiente persona en el sentido de las agujas del reloj. Esa persona es ahora el jugador activo. Repite los pasos descritos anteriormente. Haz esto hasta llenar todos los **espacios de gotas** con un número.



**Ejemplo:** Alex sacó un 4 con su dado azul claro. Como es el jugador activo, Tomás sacó un 3 y un 2. Alex suma su 4 al 3 del dado de agua azul oscuro y anota un total de 7 en un espacio para gotas. Tom escribe su total de 5 en un espacio para gotas.

## ~~~~~ Jardín A ~~~~~



### Flores coloridas:

En cada fila hay una **regadera con un número** junto a las flores. Este número muestra **cuánta agua** necesita esta fila de flores. Intenta llegar a este resultado con tus dados de agua con la mayor precisión posible.

Puedes ver cuántos números necesitas escribir en una fila según el número de espacios para gotas. Cuando hayas llenado todos los espacios para gotas en una fila, **suma los números que has escrito y compara el total con el número que está en la regadera.**

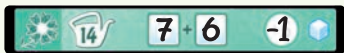
### ¿Regaste las flores correctamente?

¡Genial! Las flores crecen y florecen. Anota **+5 puntos** en el espacio para puntos redondo (+5) de esa fila y marca con un círculo el pequeño símbolo de dado (6) a su lado.

### ¿Regaste las plantas de más o de menos?

¡Ups! Anota la **diferencia** entre el agua necesaria y el total de agua que le diste como **puntos negativos** en el espacio para puntos redondo (+5) de esa fila. **No importa** si regaste de más o de menos.

**Ejemplo:** Alex **no** igualó los 14 necesarios de agua. Los números que escribió en sus espacios para gotas suman 13 (7 + 6). Tendrá que escribir la diferencia de -1 en el espacio para puntos. **No** podrá marcar con un círculo el símbolo de dado.



### Bonificaciones de dados:

Tres filas de flores forman una sección. Hay una bonificación de dados al lado de cada sección. Si consigues marcar con un círculo **los tres símbolos de dados** de una sección, **desbloquearás la bonificación de dado que hay a la derecha de esa sección.** Cada bonificación te da una ventaja, que podrás usar una vez durante un **turno pasivo.** Tacha las bonificaciones que hayas usado para indicar que se han agotado. Puedes combinar varias bonificaciones en un solo turno.

**Nota:** Un **turno pasivo** es cualquier turno en el que **solo** lances **tu propio** dado de agua azul claro. Quien esté lanzando el dado de agua azul oscuro está en un turno activo.



Puedes cambiar tu total en **+1** o **-1**. Por ejemplo, si ambas tiradas resultan en un total de 12, entonces podrás convertirlo en 11 o 13.



Puedes **ignorar uno de los dos dados de agua** (azul claro o azul oscuro). Si los dados muestran un 5 y un 2, lo que sumaría un total de 7, podrás elegir escribir solo 5 o 2.



Puedes volver a lanzar el dado de agua azul claro **solo una vez**.



### Trébol de cuatro hojas sediento:

Este trébol está sediento. Necesita mucha agua y va a dar **tantos puntos como la cantidad de agua** que reciba. Necesitas llenar los tres espacios para gotas con **un número cada uno**. Sumarás el total de estos tres números como **puntos adicionales** y los escribirás en el **espacio para puntos redondo** (36). El trébol da mucha suerte si lo riegas de forma uniforme. Si escribes **el mismo número** en los **tres** espacios para gotas, sumarás **+36 puntos**.



### Cactus espinosos:

¡Ten cuidado con este espinoso cliente! Ten mucho cuidado cuando cuides a los cactus, es **(casi) imposible evitar perder puntos** con ellos. Necesitas llenar los tres espacios para gotas con **un número cada uno**. Sumarás el total de estos tres números como **puntos negativos** y los escribirás en el **espacio para puntos redondo** (0). Los cactus están más felices si los riegas de forma uniforme. Si escribes **el mismo número** en los **tres** espacios para gotas, evitas perder puntos porque los cactus sumarán **0 puntos negativos**.



## ¿Regaste un tallo correctamente?

¡Genial! El tallo crece y florece. Anota **+5 puntos** en el espacio para puntos redondo del tallo. Si hiciste un esfuerzo extra y regaste menos de 20 o más de 36, entonces podrás escribir la **diferencia entre la cantidad de agua necesaria y la que tu aportaste** en el espacio para puntos del extremo derecho como **puntos adicionales**.

## ¿Regaste el tallo de más o de menos?

¡Ups! Por desgracia no sumas puntos adicionales. Tacha el espacio para puntos redondo +5. Luego anota la **diferencia entre la cantidad de agua necesaria y la que tu aportaste** como **puntos negativos** en el espacio para puntos redondo del extremo derecho.



### Ejemplo (durante la partida):

Álex ya llenó por completo sus tallos de flores. También alcanzó el requisito de agua de  $\geq 36$  con su total de 40. Eso significa que suma +5 puntos y la diferencia entre 36 y 40 (+4 puntos). No alcanzó el requisito de agua de  $\leq 20$  con un total de 22. Esto significa que no suma puntos adicionales y, en su lugar, debe escribir la diferencia entre 22 y 20 (-2) como puntos negativos. Álex pudo escribir el mismo número tres veces para el trébol de cuatro hojas y suma +36 puntos.

## Fin de la partida

Cuando todo el mundo haya completado **todos los espacios para gotas**, la partida acaba. Suma todos los puntos y escríbelos en los espacios correspondientes del tablero de puntuación. Los colores de los espacios indican qué puntos corresponden a cada uno. ¡Quien tenga más puntos gana!



### Ejemplo (puntuación al final de la partida):

Tomás consiguió un total de +30 puntos de las flores coloridas y escribe este número en el primer espacio de la tabla de puntuación. Escribe +26 puntos por el trébol de cuatro hojas y 0 por los cactus en los espacios siguientes.

Tomás obtuvo 56 puntos en total.

## Modo solitario

En el modo solitario, **siempre** serás el jugador activo. Eso significa que **siempre** tiras el **dado de agua azul claro** y el **azul oscuro**. Sin embargo, **solo** puedes volver a tirar **uno de los dos** dados un total de **tres veces**. Tacha uno de los tres dados que se encuentran en el área de juego en solitario en la parte inferior derecha cada vez. Puedes usar una bonificación de dado en **cualquier turno** después de activarla. Las demás reglas se mantienen igual.



Dependiendo de tu puntuación, puedes medir lo bien que se te dan las plantas.

75+	¡Estás en la flor de la vida!
60+	Ves el bosque y no solo los árboles.
45+	Te detienes a oler las flores.
30+	Eres una flor tardía.
hasta 29	Cosechas lo que siembras ...

